Mensile - Anno II - N. 17

SENTINEL

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 - FAST
2 - DIFFICULT
3 - ASSAULT
4 - SOLDATO
5 - MALAMAGA
6 - THE TORCHERER
7 - SCHOOL LIFE
8 - TWO ENIMIES
9 - DEFENCE
10 - BLADES
11 - FLYING DEATH
12 - ESCAVADOR
13 - WARPILOT
14 - KAMIKAZE
15 - VOJAGER
16 - PIERINO
17 - THE MAN
18 - DARK ANGEL
19 - FAC-TOTUM
20 - DEFEAT
21 - ALIEN DEMONS
22 - SURFING
23 - CYBORG HUNTER
24 - TOUCH DOWN
25 - RIFLES
26 - DIAMOND
27 - BIG BEAR
28 - BOWLING
29 - SINDROME CINESE
30 - HORROR

FAST LOADING "BITURBO"

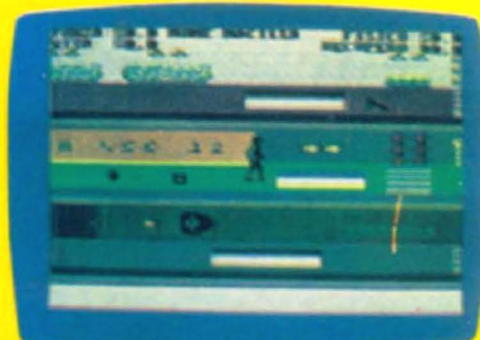


PAZZI HAMBURGER

Non credevamo ai nostri occhi quando ci siamo imbattuti nel gioco centrale di questa rivista: The Big Deal è forse uno dei giochi più pazzi che abbiamo mai visto. Ma anche uno di quelli più attinenti alla realtà. Infatti solo chi ha lavorato per qualche tempo nel retro di un fast food, può avere un'idea del caos che sta dietro a un semplice hamburger. Chi eventualmente ami ancora la pazzia può provare a giocare anche a Head Over Hells. I più coraggiosi si cimentino con Sentinel e infine gli strateghi si diano a Legions of Death.

HIT PARADE 64 Edizioni Società SIPE srl - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

FAST



Un miracoloso preparato per la cura di tutte le malattie è stato sintetizzato nel laboratorio di ricerca della Givanutex, una nota casa farmaceutica molto avanti negli studi biologici, che ha la sua sede in una base spaziale. Tale prodotto è custodito nella cassaforte della direzione assieme alla formula per prepararlo. Ma guarda caso una mattina le guardie della sorveglianza trovano la cassaforte aperta e naturalmente il composto è sparito. Non resta altro da fare dopo le prime futili ricerche che ricorrere all'intervento del grande detective Rostex. Incaricato del ritrovamento del preparato il nostro Rostex si introdurrà dappertutto prima per i laboratori chimici alla ricerca degli indizi necessari e successivamente per le altre parti della base cercando di scoprire chi abbia potuto appropriarsi del medicamento, dove possa essere nascosto e come possa essere recuperato. Aiuta Rostex nel suo difficile e pericoloso compito, raccogliendo tutto quanto ti potrà essere utile e neutralizzando tutto ciò che ti può essere ostile. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

DIFFICULT



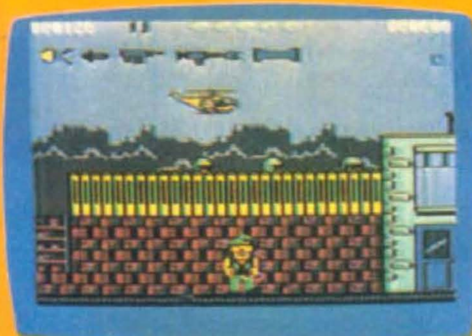
Un'avventura tridimensionale guidata da icone nella quale Bobby, dopo essersi insediata nel suo nuovo castello appena acquistato scopre presto di non essere solo e che quest'ultimo è abitato da un micidiale demone e dai suoi servi. Perciò Bobby, se vuole salvare la sua anima dal tormento di vagare per l'eternità fra le fiamme dell'inferno dovrà sconfiggere i suoi imprevisti ospiti. Ricorda che i serpenti sono mortali ma tu potrai curarti se troverai la pozione di salvezza prima che il veleno faccia effetto.

Nota che gli spiriti possono essere uccisi con armi differenti e che il globo dell'invulnerabilità può immagazzinare fino a 9 oggetti. Sullo schermo in basso ci sono 2 file di icone, quelle in alto indicano gli oggetti che hai preso, quelle in basso sono le icone che indicano un'azione. Per esaminare, ad esempio, un oggetto che stai portando dovrai prima muovere sulla sua icona e poi passare all'icona dell'occhio. Riuscirai a salvare Bobby dalle fiamme eterne?

JOYSTICK PORTA 2

Q	sinistra
W	destra
P	su
L	giù
SPAZIO	icona
A/S	icona oggetti
SHIFT/Z	icona azione

ASSAULT



Il soldato di fortuna Bobby è stato inviato alla base aerea per salvare e liberare il generale Mac Arthur, che si pensa sia prigioniero di una fazione rivoluzionaria che ha preso il controllo di alcune isole del pacifico. Poco è noto di Bobby, ma la sua fama è nota al mondo da quando ha sconfitto i ribelli armati del Centro Africa con i soli pugni. Questa volta la sua missione sarà molto difficile, perché l'Agenzia ha reso noto che i rivoluzionari sono provvisti di formidabili armi, camion e carri armati, elicotteri e jet, mentre Bobby è disarmato. Ma fortunatamente potrà recuperare le armi lasciate sul campo dagli uomini in fuga, ma il suo debole saranno le munizioni, che sono limitate e alla fine gli rimarrà solo il coltello o peggio i suoi formidabili pugni. Ricorda che Bobby potrà rubare i jet per spostarsi da un'isola all'altra e che otterrà una vita omaggio ogni 100 nemici uccisi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	colpisce
F1	pausa
F5	continua il gioco precedente
F7	fine gioco

SOLDATO

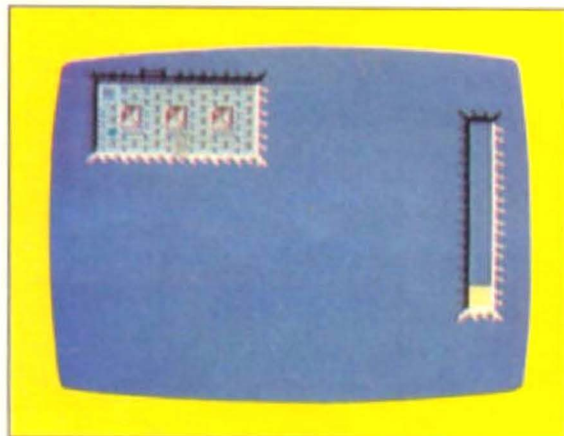


Un gruppo di terroristi orientali ha trafugato 8 video cassette contenenti importantissime informazioni sul sistema difensivo occidentale. Fortunatamente i servizi segreti sono riusciti a scoprire il luogo ove queste preziose cassette sono custodite. Esse si trovano infatti fra le rovine di una importante metropoli libanese. Perciò occorre un uomo che sia in grado di affrontare gli infiniti pericoli che la missione di recupero può comportare. L'unica persona in grado di riuscire in tutto ciò è Bob Roderick, un esperto soldato dalle mille risorse. Eccovi quindi armato di fucile mitragliatore fra le macerie di Beirut per recuperare le 8 cassette. Ad attendervi ci sarà uno shuttle che in breve tempo vi ricondurrà, a missione compiuta, in patria. La missione è terribilmente pericolosa perché dietro ad ogni parete può nascondersi un terrorista che tenterà in tutti i modi di farvi la pelle! Ricordate che per il buon risultato della missione dovrete anche raccogliere munizioni e medicinali (indispensabili per sopravvivere). Inoltre avrete anche a disposizione una mappa dettagliata che, istante per istante, indicherà la vostra posizione.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio partita
CTRL + SHIFT + HOME	fine partita
3	istruzioni
2	definizione tasti

MALAMAGA

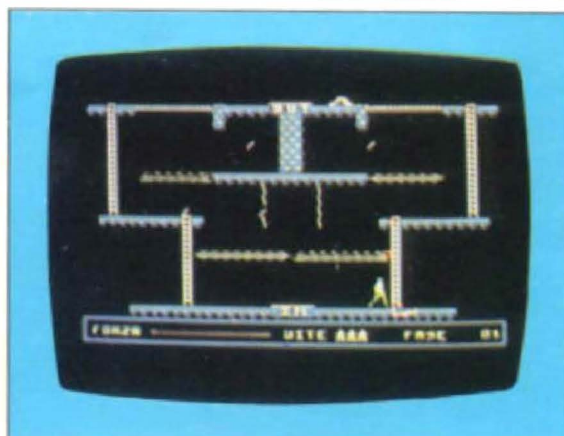


Cryspell, il povero apprendista mago è l'unico superstite della sua specie dopo l'invasione dei diabolici stregoni e si trova ora intrappolato nel labirinto delle segrete. Per colmo di sventura mentre tentava un incantesimo per diventare più forte e prestante si è inavvertitamente trasformato in rana. Aiuta il povero Cryspel a trovare ciascuno dei 12 stregoni, che si trovano in ogni livello e annienta le orde di guardiani che li proteggono. Distruggi i generatori di armi e affronta ogni stregone nel rituale magico di comporre la parola Malamaga scambiando tra di loro nel più breve tempo possibile le lettere e se riuscirai a vincerlo potrai recuperare le sue 4 magie più potenti.Dovrai anche essere così bravo da recuperare la pozione magica che riporta Cryspel alla sua condizione umana. Sul pavimento di alcune stanze troverai alcuni simboli: l'occhio ti permetterà di vedere la pianta delle stanze esplorate, il triangolo nel cerchio di attivare le magie in tuo possesso, il rombo di viaggiare nel labirinto, mentre il sole ucciderà tutti gli avversari nella stanza. Esamina accuratamente le singole magie prima di attivarle e stai sempre sul chi vive, ricorda che l'unico modo per ripristinare la tua energia sarà quello di prendere i cristalli energetici.

JOYSTICK PORTA 2

A	alto
B	sinistra
M	destra
Z	basso
H	fuoco
FUOCO + JOY	esegue magia offensiva
FUOCO	esegue azione
P	magica
FUOCO	pausa/inizio gioco

THE TORCHERER



Nella miniera di Budokan, si sono spente le torce che illuminano le varie caverne. Il tuo compito è quello di cercare di riaccendere tutte le torce. Per accedere ad una nuova caverna devi prima accendere tutte le torce che si trovano nella caverna ove ti trovi. Attento ai vari pericoli ed ostacoli che renderanno più difficoltoso il tuo cammino.

JOYSTICK PORTA 2

SCHOOL LIFE

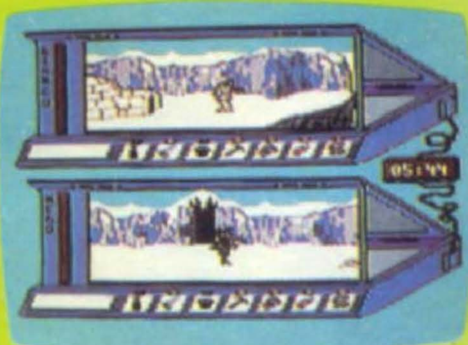


Questa volta la nostra storia si volge all'interno di un college inglese. Il nostro studente, iscrittosi al primo anno, deve superare una serie di difficoltà per riuscire a raggiungere la maturità. Ma le cose non sono così semplici, infatti le prove a cui sarà sottoposto non sono sempre ben definite e dovrà usare tutta la sua arguzia per portare a termine i suoi studi. Avrai libero accesso a tutti i locali del college, della cucina, della biblioteca e alle stanze del rettore, dove potrai trovare oggetti che ti potranno essere utili o che ti ruberanno l'energia, che potrai però rimpiazzare se riuscirai a scovare del cibo.

JOYSTICK PORTA 2

1	definizione tasti
2	JYOSTICK PORTA 2
3	JYOSTICK PORTA 1
4	inizio gioco

TWO ENEMIES



Due spie nemiche sono entrambe alla ricerca di vari indizi per risolvere un inspiegabile e segreto mistero ed ecco che nel loro peregrinare sono finalmente giunti nelle zone ghiacciate del pianeta Quaternus, dove a loro avviso esistono più probabilità di trovare quello che cercano. Ma le due spie, appartenendo a due fazioni diverse, sono in lotta tra di loro: tu ne interpreti una e l'altra viene impersonata o dal tuo computer o da un tuo amico. Scopo del gioco è sopravvivere alle intemperie, alla fame, e ai trabocchetti del nemico seguendo le varie indicazioni che dovrai essere abile nell'interpretare o utilizzando in modo opportuno gli oggetti che troverai sul tuo cammino per sopravvivere o per portare a termine la tua missione.

JOYSTICK PORTA 2

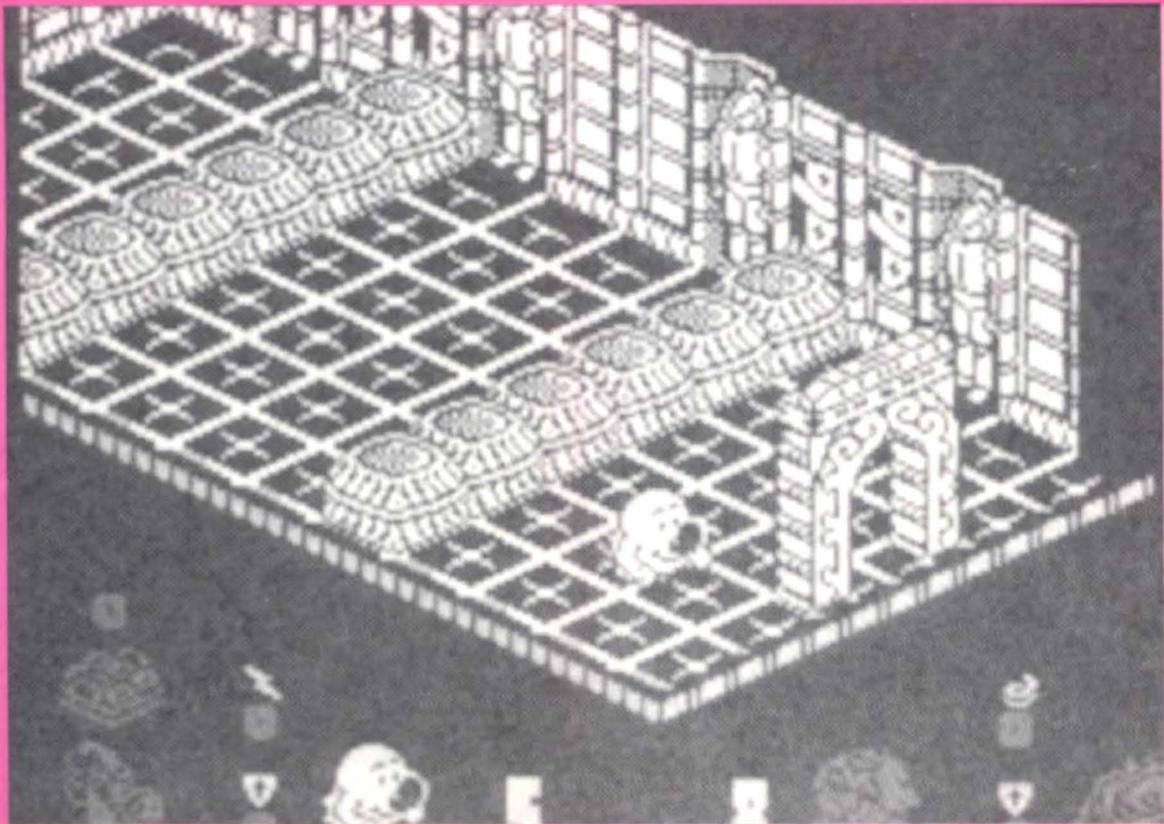
F3/F5	ricomincia

HEAD OVER HEELS

Head over Heels può essere - a seconda della tua voglia - sia ancora un'altra avventura arcade 3D con le caratteristiche e lo stile di Ultimate nella grafica, con problemi impossibili da risolvere e tante posizioni, sia un altro miglioramento di uno stile di gioco comprendente una mappa complessa e molti enigmi davvero interessanti.

HoH (precedentemente intitolato Foot & Mouth) è l'ultima creazione di Jon Ritman e Bernie Drummond - già creatori del popolarissimo Batman. Ritman ha dato il meglio di se stesso in questo gioco. Siamo sempre nello spazio. Un pianeta chiamato Blacktooth ultimamente sta dando un po' di seccature, poiché intende invadere altri pianeti e governare la gente in un modo ritenuto non del tutto libero e semplice.

Freedom un pianeta finora non ancora controllato dai cattivi decide di prendere il toro





per le corna e fare qualcosa. Viene deciso che un agente segreto venga mandato a minare l'impero di Blacktooth e a liberare gli oppressi. Comunque, le cose vanno tristemente per traverso, e l'agente viene catturato, aggiungendo così un altro livello al problema perchè prima di poter liberare gli innocenti, devi liberare te stesso. Fortunatamente l'agente segreto che tu rappresenti ha l'abilità di dividersi in due parti, una testa e i suoi piedi. Ogni parte ha una propria utile caratteristica, così come ogni parte ha degli attributi negativi. Il punto del gioco è imparare quale è la parte di te che si rivela più adeguata per affrontare le varie situazioni in cui ti vieni a trovare.

Per gran parte del gioco sembra praticamente impossibile mettere insieme testa e piedi nello stesso posto senza che qualcosa ne eviti il contatto.

Una volta che questo ti riesce, comunque, i risultati possono essere più soddisfacenti poichè vieni dotato di un'unica unità che può saltare, corrrere veloce e sparare: certamente una forza su cui contare.

Nei tuoi viaggi incontrerai una varietà estremamente ampia di creature ed oggetti. Il Reincarnation Fish (Pesce Reincarnazione) è probabilmente il più strano. Toccandolo, puoi causare una specie di gioco Saved (una specie di vita) da inserire in memoria; questo significa che se perdi una vita più avanti nel gioco puoi farti riapparire al punto in cui hai mangiato il pesce.

Cuddly Stuffed White Rabbits (conigli bianchi imbalsamati) sono davvero molto sciocchi. Ognuno fa cose differenti, così finché non arrivi a capire da che parte guardarli, tutto è come un terno al lotto.

Ci sono centinaia di altre cose che potrebbero impressionarti: ostacoli di tutti i generi come muri giganti, fossi con punte acuminate e Guardiani Blacktoothiani ti si porranno dinanzi.

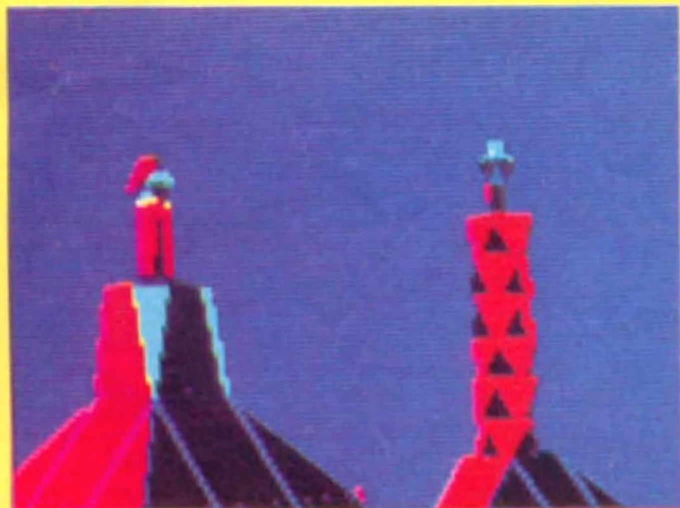
La grafica in Head over Heels è davvero molto speciale. I caratteri sono sia belli da guardare che semplici da usare. Facendo molta attenzione alla esatta distanza dei piedi dalle cime o dalle piattaforme, è possibile azzardare con maggior precisione salti incredibili rispetto ai precedenti giochi.

Head over Heels è abbastanza brillante. L'azione resta veloce e succede molto raramente di rimanere completamente bloccati. Ci sono molti enigmi che ti terranno impegnato a lungo.

Vincenzo Alessi

SENT

I primi dieci livelli sono molto facili in quanto non ci sono sentinelle. In tutti i livelli c'è un sistema di numerare le sentinelle. Sebbene ci sia una sentinella ai livelli 0012, 0169 e 202 ce ne sono quattro di loro ed una sentinella capo al livello 0115.
Ecco i punti. Cercate sempre di guadagnare più energia possibile prima di assorbire la sentinella. Maggior energia avrete, più andrete avanti e meno livelli dovrete completare. Se vi accorgete di perdere constantemente energia prima che possiate muovervi dalla posizione di partenza, andate nella direzione più imprevista.
Al livello 0220 ci sono tre sentinelle e vi curano in due turni. Avete poco tempo per stabiliare quanto tempo avete prima di essere individuato. Usate questa informazione per



cercare tutte le vie possibili dove poter andare e non dovrete catturare il vostro primo robot.
Se trovate che può essere fatta solo una mossa verso una sporgenza più elevata senza essere individuati e costretti a catturare il vostro ultimo robot, allora non fatelo.
Se trovate che c'è un livello veramente duro ritornate allora al livello precedente e procuratevi maggiore energia per fare un salto nell'iperspazio sopra il livello difficile.
Ci sono momenti in cui sentirete il suono secco metallico del nemico. Non provate a cercarlo. Ci vuole tempo per girare i 360 gradi che vi manderanno nell'iperspazio prima che lo possiate trovare. Invece, appena vedete l'indicatore ostacoli in alto a destra dello

TINEL

schermo sulla metà, muovete il vostro robot più lontano possibile, preferibilmente nel luogo più ampio così quando guarderete verso il precedente robot vedrete il nemico. Catturatelo velocemente in quanto si tramuterà in fretta in un albero. Quando prenderete il posto della sentinella, ponete il vostro robot nel luogo dove si trovava. Sarete ora in grado di catturare la maggior parte delle altre sentinelle che sono normalmente sullo stello livello. Catturate sempre tutte le sentinelle prima di assorbire la sentinella capo. Se non lo farete non sarete in grado di completare il livello. Nei livelli successivi l'unico modo per catturare la Sentinella è quello di raggruppare due o tre massi.
Ciò però è dispendioso per la vostra energia. Così, prima di assorbire la Sentinella girate



attorno e prendete tutti gli alberi che vedete. Per i primi livelli, la Sentinella e le sentinelle diminuiscono di un punto (albero) la vostra energia. Ma intorno al trentesimo livello, le sentinelle hanno un gran potere.
Esse prendono per primo un punto e successivamente prendono tre punti per volta (robot). Ma quando assorbirete un albero e fate il simbolo dello stesso sulle linee del punteggio, prende un punto e poi continua a prenderne tre.
Le sentinelle, come detto, prendono un punto di energia per volta. Una volta che avrete imparato l'arte di disporre di un territorio, non dimenticate che se volete assorbire o creare energia sulla cima di un masso, le croci non devono essere mosse dal lato del masso.

DEFENCE



La tua professione di mercenario dello spazio ti ha portato alla guida del tuo Firefalck sul pianeta Vega IV per difenderlo da un sordido attacco da parte di ingenti forze aliene che stanno giocando il tutto per tutto per impadronirsi delle sorprendenti ricchezze del terreno. Ti troverai così a scontrarti con ogni sorta di mezzi volanti e terrestri che ti daranno non poco filo da torcere e che dovrai tentare di arrestare sparando a più non posso usando abilmente gli scudi per evitare i loro colpi.
Se avrai successo, al termine di ogni missione sarai ricompensato profumatamente e potrai azionando l'hyperdrive, saettare attraverso le dune di Vega IV fino alla stazione di base Teta 3, dove avrai la possibilità di rifornirti di preziosa energia per i tuoi scudi e di uranio per il tuo motore stellare. Potrai quindi tornare ad una nuova missione in difesa di un altro importante centro vitale di Vega 4. Se sarai abile potrai accumulare così immense ricchezze e sfruttare quindi al massimo la tua capacità di combattente.

JOYSTICK PORTA 2

1	tastiera
2	joystick
3	musica
4	decollo
P/SPAZIO	scudi
F1	hyperdrive
SPAZIO	fuoco
K	alto
Z	sinistra
X	destra
M	basso
RETURN	pausa on/off

BLADES



Vi sembrerà strano, ma ecco che questo gioco vi propone, nel bel mezzo del garage di uno stadio di una grande metropoli l'antico duello con la spada tra due opposti contendenti. Qui dovrai affinare le tue capacità e rendere le tue reazioni più acute per riuscire ad averla vinta sul tuo avversario. Ricorda che ogni tanto dovrai darti una tregua, perché, anche se i singoli colpi non sono mortali, strenuano le tue energie. Mescola l'attacco e la difesa, altrimenti se ogni volta userai lo stesso schema, permetterai al tuo avversario di effettuare una risposta vincente. Il taglio della testa sarà l'unica cosa che permetterà la vittoria. Combatti sempre lontano dai bordi, perché in queste posizioni è difficile eseguire alcuni colpi e naturalmente scansarsi bene dagli attacchi.

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa
CRL/HOME	fine gioco

FLYING DEATH

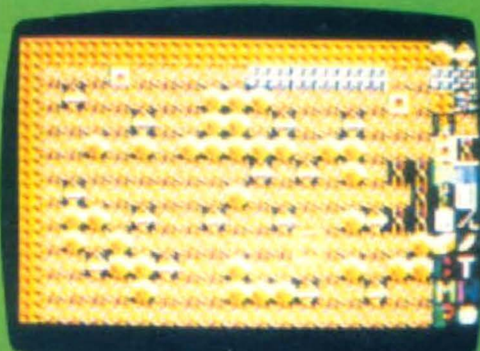


In un lontano avamposto ai margini della galassia si sta ripetendo la solita storia che ormai da millenni continua il suo corso, anche se, visti i tempi moderni, si pensava che tutto fosse risolto. Degli alieni vampiri stanno infatti tentando di impossessarsi del sangue prima e delle anime poi degli abitanti della colonia di Xarus IV. Tutto sembrava ormai perduto e che i malvagi avessero purtroppo preso il sopravvento quando il governatore decise di richiamare il comandante Flying Death. Tu che hai avuto la grande opportunità di poter finalmente difendere questo avamposto, dovrai sopravvivere all'attacco delle varie orde di vampiri distruggendoli senza pietà. Quando infine giungerai ai piedi del guardiano malvagio dovrai prima abbattere l'anello di protezione e poi cercare di centrare il suo occhio. Riuscirai in questa difficile impresa?

JOYSTICK PORTA 1

F1	comandi
F3	piloti
F5	missili liberi/guidati
SPAZIO	pausa

ESCAVADOR



Ecco finalmente un gioco diverso dove sarete Voi a creare lo scenario e lo schema di gioco. Ogni gioco consiste in una sequenza di 16 cave da 4 schermi e 4 intermezzi da uno schermo che potrete salvare su disco o su nastro. Per costruire il vostro gioco dovrete operare nel seguente modo: A) decidere se disegnare una cava o un intermezzo, B) utilizzare la legenda per sistemare le cose o usare i comandi, C) stabilire il tempo e i punteggi, D) salvare il gioco, E) fare una sequenza di cavo. Le cose da sistemare sono: MASSI, si muovono se non sono fissati, DIAMANTI, preziosi da raccogliere, MURI INCANTATI, sono dei massi che si rompono se urtati, MURI, servono per delineare dei vialetti e possono essere distrutti con un'esplosione, MURI AL TITANIO, indistruttibili, ESCAVATORI EXTRA, fissi, servono per proteggerti dai massi, IMMONDIZIA, sostituisce i massi, MOSCHE, esplodono al contatto uccidendo l'escavator, FARFALLE, come le mosche solo che producono diamanti dopo l'esplosione, AMEBE e MELMA, che crescono vicino all'immondizia e trasformano i diamanti in massi, USCITE OUT, mimetizzare, USCITE E ENTRATE da dove appaiono e escono gli escavator. I comandi sono i seguenti: LINE (L) per fare file di oggetti, COLOR (C) per colorare, TEST (T) per provare il gioco, MENU (M) per caricare, salvare delle scene e formare dei file, NUOVO SCHERMO (N) per pulire la scena, LEGENDA (P), TEMPORIZZATORE (Y) importantissimo, per settare i parametri del gioco, velocizzarlo o dare un tempo limite, ZOOM (F) mostra in sequenza i 4 schermi di una cava, serve per posizionare la finestra di editor.

Ricorda che per rendere interessante una scena è molto importante basare il gioco sul risolvere un problema piuttosto che nel raccogliere i diamanti. Non dimenticare che il tempo limite è un elemento importante e un giocatore può dover scegliere se raccogliere i diamanti o trovare l'uscita o, risolvendo un puzzle, scoprire che ha tempo in abbondanza e che le cave dove le cose da risolvere sono molte, sono molto più interessati da giocare, ma attento a non sovraccaricare il giocatore di ostacoli. Ed ora non resta che a Voi proporvi con questo stupendo gioco.

WARPILOT



Il sistema Alfa-Centauri è in grave pericolo. Nonostante siano in atto da parecchi anni le rappresaglie degli alieni ostili al governatorato centrale, mai nessun grave episodio aveva turbato la quiete delle postazioni sui vari pianeti del lontano sistema. Ma a seguito della morte del vecchio governatore, probabilmente un gruppo di ribelli ha deciso di prendere il sopravvento e ha attaccato in forze le varie basi di difesa, annientandole tutte o in parte. Tu sei stato incaricato, come esperto di quel quadrante galattico, di recarti sui vari pianeti per distruggere le basi nemiche e riportare la pace nell'intero sistema. Usa come meglio credi le tue armi per abbattere le ondate di caccia bombardieri, che ti attaccheranno in successione, sfruttando anche gli scudi protettivi. Ricorda che dopo aver portato a termine le singole missioni dovrai ritornare ad una delle due astronavi d'appoggio per fare rifornimento e ripristinare i danni subiti dalla tua navetta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
W	missili/bombe
RETURN	pausa on/off
F1	commutatore quadrante/sala comandi
F3	scudi on/off
F5	stato nave
F7	riparte

KAMIKAZE

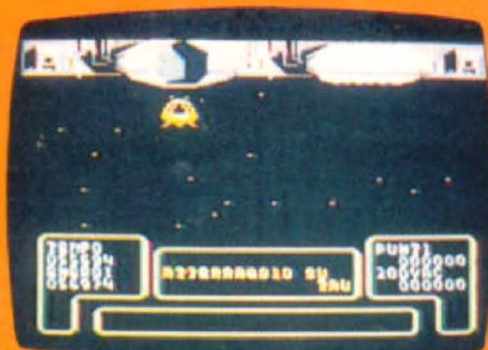


Dopo avere raccolto con successo i preziosi materiali fissili dei pianeti del sistema di Zoiss e armatoti della più potente lancia protonica disponibile nella Confederazione, hai ormai raggiunto gli avamposti delle forze aliene Zoltiane, che racchiudono il segreto per localizzare finalmente le coordinate del comando supremo nemico. Seguendo le coordinate indicate dovrai fare poi una rapida frenata per tornare nello spazio normale per incontrare le aeronavi nemiche e solo dopo aver sconfitto i caccia da difesa potrai avvicinarti con abili manovre, usando come guida il minno laser, al portello di attracco. Ma una volta entrato scoprirai che la memoria del grande computer è stata abilmente confusa e sarà tuo compito riordinare il puzzle video. Se l'impresa avrà successo potrai visitare ad una ad una le basi esterne per scoprire infine dove si cela il cuore del comando nemico. Ricordati che all'inizio di ogni missione dovrai digitare il codice di accesso ai comandi della navetta. PCKICHBI.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
CTRL	ricomincia
L	laser
C	comunicatore
D	detector
T	freni
R	ripara danni
S	scanner
M	salto nell'iperspazio

VOJAGER

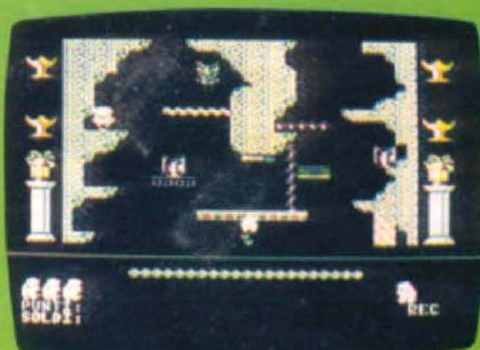


Alla ricerca di preziosi minerali, vitali per l'economia della Terra, sei stato posto a capo di una pericolosa missione che ti vedrà al comando di una poderosa nave stellare in viaggio per l'Universo. Dotato dei più moderni mezzi di rilevamento potrai viaggiare a velocità iperluce esplorando ogni settore della galassia e ad ogni rientro dal meta-spazio sondare l'eventuale presenza di minerali. Se sarai fortunato potrai così scendere nelle viscere del pianete per l'operazione di recupero. Questa sarà la fase più delicata della missione poiché, sebbene la navetta sia di estrema maneggiabilità, i passaggi che dovrai affrontare per la discesa e la risalita richiederanno spesso una precisione millimetrica e nervi saldissimi. Ricorda che nella discesa devi usare la joystick per i razzi frenanti e direzionali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	scudi
T	motori
R	ripara i danni
P	punteggio
S	scandaglio
D	detector
L	laser
RUN/STOP	pausa on
CTRL	pausa off
X	per ricominciare

PIERINO



Volete aiutare il povero e perseguitato Pierino nella sua lotta per la libertà? Pierino è un simpatico roditore che deve peregrinare attraverso l'Europa per salvare la propria vita. Per far ciò deve procurarsi una ingente somma di denaro con la quale acquistare una isoletta nell'arcipelago dell'Egeo dove finalmente sarà al sicuro.
Ed eccovi così in viaggio da uno stato all'altro sfidando ogni pericolo e compiendo ogni sorta di espedienti (leciti ed illeciti) per procurarvi il denaro. Ricordatevi di raccogliere i biglietti aerei per spostarvi da una nazione all'altra e, una volta in volo, di rosicchiare il retro dei biglietti per incrementare il vostro punteggio. Quando avrete raccolto tutto ciò che vi occorre nella parte bassa dello schermo apparirà la tanto desiderata isola e solo allora vi potrete andare (attenzione perché se tenterete di arrivarci prima diminuiranno notevolmente le vostre possibilità di successo).

JOYSTICK PORTA 1, 2

F	sinistra
G	destra
P	su
L	giù
SPAZIO	salto
RUN/STOP	pausa
C=	per decollare

THE BI

The Big Deal segna il ritorno di Floyd il droide, impiegato ora come robot nelle cucine di uno dei ristoranti Big. Il suo lavoro è quello di preparare spuntini più velocemente. Se l'esperimento ha successo, Big robotizzerà le sue 32.000 cucine.
I proprietari dello UB 40 sono molto chiari. L'idea del gioco è molto semplice. Floyd inizia la giornata in cucina pronto a prendere ordini. Appena arriva un cliente e l'ordine viene inoltrato, voi controllate Floyd che unisce gli ingredienti, li prepara ed alla fine mette l'ordine eseguito sul nastro trasportatore.
Naturalmente la difficoltà consiste nel farlo. Dovete sapere dove si trova ogni cosa, quali sono le ricette per ogni pietanza e come prepararle. Può essere chiesta una ricetta precisa ma dovrete scoprire da soli dove sono tutti gli ingredienti.
C'è un frigorifero, una credenza a muro, vari fornelli per friggere arrostire e bollire, dispensatori di salse e bevande, lavandini e contenitori per rifiuti.
Per aumentare i vostri grattacapi, c'è un tempo limite per ogni ordine e questi si sommano man mano che arrivano i clienti, fino a cinque ogni volta. Un borbottio indica quando stanno diventando impazienti ed alcuni di loro ricorrono al lancio di sedie verso di voi proprio come nelle mense aziendali.
Se invierete l'ordine nel modo errato, lo stesso vi sarà ritornato. Fortunatamente, potrete rendere le cose più facili per voi programmando Floyd per preparare un ordine automati-









G DEAL





camente, dicendo "fritto francese e maionese o roast beef, panino e coca". Quando avete preso confidenza, potrete eseguire tutti i passi, li registrate e Floyd li eseguirà tutti senza assistenza, in playback.
In questo modo, possono essere memorizzati fino a tre programmi e vi serviranno specialmente quando riceverete ordini come Bugs Bunny (filetto mignon, asparagi, pasta e salsa bianca). I vostri programmi potranno essere "salvati" su nastro o disco per un uso successivo.
Se i clienti diventano villani, Floyd li può fare stare tranquilli con ricette di alta cucina che egli ha preparato cucinandole con il forno a microonde. Ma ciò può essere fatto raramente perché ce ne sono solo tre.
Alla fine della giornata, riceverete un dettaglio delle vostre prestazioni. Comportatevi bene ed entrerete in un ristorante più grande con piatti molto complessi.
Quello che fa di "The Big Deal" un buon gioco è che è un'idea originale ben programmata ed impiegata.
Graficamente è fatto molto bene, lo schermo è suddiviso in quattro finestre. Così potrete vedere i clienti entrare ed uscire ed avrete una panoramica di quali cibi dovrete preparare. Big Deal è un gioco semplice che è difficile da giocare. Se vi piace giocare sotto pressione, avendo da fare un milione di cose subito ed in maniera organizzata, questo è il gioco per voi.

Cristina Bariqazzi

THE MAN



Una banda di malfattori si è introdotta nella banca centrarle di Dungeon City ed ha rubato un infinito numero di sacchetti di monete dei poveri risparmiatori. Ma attenzione, Man è tornato! Il nostro superare è nuovamente qui e piroetta e saltella continuamente dappertutto per una nuova supertattica. Questa volta armato e mortale, pronto per combattere e tu dovrai usare la sua formidabile coltellata per aprirti la strada attraverso la grande fossa di lava infestata da rettili e dentro e fuori dall'iperspazio. Riuscirai ad avere l'agilità mentale per metter nel sacco i nemici e raccogliere i tesori in oltre 40 diaboliche e malvage situazioni? Raccogli tutti i sacchetti di monete nel corretto ordine e avrai anche un bonus.

JOYSTICK PORTA 2

Q	su
N	sinistra
M	destra
A	giù
X	coltellata
RESTORE	fine gioco

DARK ANGEL



Alcuni alieni si sono installati sul pianeta Magnex e hanno costruire 16 differenti installazioni, sulla terraferma, in mare, sulla superficie del satellite e nello spazio, dove hanno immagazzinato le loro riserve di energia. Tu, alla guida del tuo favoloso aeromobile dovrai, utilizzando per l'attacco gli astrocannoni, distruggere le varie installazioni evitando naturalmente gli alti edifici, contro i quali andrai a cozzare vista la tua bassa altitudine. Tuo compito principale sarà distruggere le 10 piccole cabine cilindriche, dove è contenuta l'energia, e atterrare sulla superficie. Una volta a terra potrai ottenere un bonus abbattendo gli alieni che sfrecciano nello spazio aereo, ma potrai colpirli fin quando non ne mancherai anche uno solo. Poi ritorna alla tua base, per ricominciare tutto daccapo, ma più veloce. Ricorda che il tuo grado ti sarà assegnato in base al punteggio raggiunto.

JOYSTICK PORTA 2

Z	sinistra
X	destra
;	su
?	giù
RETURN	fuoco
F1	pausa
F3	ricomincia
F7	abbandona
O	opzioni

FAC-TOTUM



Da qualche parte nelle buie e solitarie regioni dove nessuno va, si erge un vecchio e spettrale castello, la casa della Cosa Malefica. Nelle buie più infime stanze del castello il servitore fedele deve eseguire gli ordini della Cosa. Per ottenere la sua ricompensa ultima, una cassaforte piena di gioielli, dovrà eseguire 5 bizzarre richieste (4 nel livello per principianti) velocemente e accuratamente. Ogni desiderio sarà esaudito solo quando il servitore offrirà alla Cosa, la cosa richiesta con il montavivande. Usa, prendi, rovescia i vari contenitori alla ricerca delle cose necessarie e afferra gli animaletti della melma o l'uovo dell'uccello per portare a termine i tuoi compiti. Ma, attento alla botola, dalla quale possono uscire animali utili o malefici.

JOYSTICK PORTA 2

R	tasti
S	inizio gioco
Q	alto
Z	sinistra
X	destra
A	basso
C	prendi
T	rovescia

DEFEAT



Il perfido stregone Daxez desidera la principessa Mariblu ed ha giurato di dar libero corso a una inspiegabile distruzione sulla gente della città dei gioielli fintanto che lei non gli verrà consegnata. Tuttavia si è dichiarato d'accordo che se si troverà un campione capace di sconfiggere i suoi demoniaci guardiani, alla principessa verrà concesso di essere libera. Tutto sembra perduto dal momento che campioni su campioni sono stati sconfitti, ma ecco che dalle dimenticate lande del Nord è arrivato un barbaro sconosciuto, che tu rappresenti, un valoroso guerriero, armato di una formidabile spada con abilità mortali. Potrà avere la meglio sulle forze del male e liberare la principessa? Solo tu potrai dare la risposta a questo quesito ma atteoto perché come ultimo tentativo anche il mago tenterà di opportisi e sarà molto difficile riuscire a sconfiggerlo.

JOYSTICK PORTA 2

F3	musica/effetti sonori
F5	pausa
F7	inizio gioco
Q	fine gioco

ALIEN DEMONS



Sei l'ultimo supereroe sopravvissuto e devi distruggere gli alieni arrivati da Kral. Il gioco inizia con il tuo arrivo, nel mondo alieno dove devi raccogliere i sette pugnali del potere, ognuno ad una certa distanza dalla freccia e portarli alla grande porta. Lasciali all'entrata e viaggia nella patria degli alieni. Ora devi raccogliere 5 pezzi di aglio e le 5 croci, uno dopo l'altro. La metà in basso dello schermo cambia colore quando hai trovato qualcosa e lampeggia una F. Il codice S ti indica che cosa devi cercare. Tu non puoi prendere una croce se non hai preso il pezzo giusto di aglio. Ma ricorda che l'aglio e le croci sono invisibili. Quando avrai tolto la maledizione sarai portato alla presenza dell'alieno. I suoi guardiani sono indistruttibili, ma se riuscirai a colpirli alla testa potrebbero morire. In questo caso avrai un grande bonus.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SURFING



Ecco a Voi l'opportunità di allenarVi durante il gelido inverno come al mare con il vostro surf. Dopo aver opportunamente selezionato il vostro nome, i vostri dati personali, l'abbigliamento e il tipo di tavola potrete avventurarVi in mare, muovendovi con la joystick fino al punto dove nascono le onde, stando bene attento a non infrangervi contro le rocce e osservando il grado di inclinazione dell'onda. Qundo sarete su un'onda premendo fuoco vi manterrete in equilibrio, mentre con lo spazio inizierete la vostra cavalcata. A questo punto lo schermo cambierà veduta e voi dovrete manovrare la tavola utilizzando i tasti A, E, Y, I, L, M, B, X. Potrete infine scegliere il modo di posizionare i piedi, premendo A + 1 per metter 5 dita in acqua e A + SHIFT per tenere tutte le 10 dita sulla tavola. Ed ora, esercitatevi o partecpate ad una gara, ma attenti a fare il maggior numero di punti.

JOYSTICK PORTA 2

A tasti tavola
E
Y
I
L
M
B
X

CYBORG HUNTER



Siamo nel 21° secolo. Il livello di produzione dei robot è arrivato allo stadio dei replicanti, degli androidi virtualmente identici agli umani. Questi vengono usati in tutto il mondo come lavoratori schiavi, nell'esplorazione e nella colonizzazione di altri pianeti. Dopo una sanguinosa rivolta di un team di replicanti di livello 6, combattenti con grande forza e intelligenza pari agli ingegneri genetici che li hanno creati, questi droidi vengono dichiararti illegali sulla terra e sotto pena di morte. Tu fai parte di una squadra di bounty killer, formata dalla polizia per eliminare i replicanti. La scena inizia nel quartier generale della polizia dove osservi su uno schermo la posizione dei replicanti ed il compenso per la loro ricerca. Dopodiché a bordo del tuo velivolo sorvoli la città alla ricerca dei robot. Quando decidi quale replicante inseguire, atterri. A questo punto sullo schermo appare una via della città e tu dovrai inseguire a piedi la tua preda e potrai avvalerti di un radar portatile. Questa missione è una grande occasione per un bounty killer come te; ma riuscirai a spendere i tuoi guadagni?

JOYSTICK PORTA 1

A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	per partire, atterrare, fuoco

TOUCH DOWN



Il football americano è un gioco che richiede coraggio, capacità di attacco, strategia, agilità e soprattutto gioco di squadra. Voi non potrete essere esperti di football americano fin quando non sarete in campo con un massiccio backliner di fronte a voi con nessuno che tenta di bloccarlo. Ma ecco che potrete provare tutti i brividi di questo sport a casa vostra e non sarà necessario essere una star per potervi qualificare. Giocherete contro il computer e dovrete cercare di fare più punti dei vostri avversari, punti che otterrete con i touchdown (6), gli extra e i goal (3) e i PAT (1). Il gioco inizia con le linee di attacco e difesa in posizione centrale, il quarterback al centro e il tailback e le ali pronte e ricevere la palla dopo il calcio d'inizio. Le regole sono quelle solite ad esempio in un attacco avete 4 mosse con le quali dovrete cercare di avanzare di 10 yarde e di fare il primo down; quando riuscirete finalmente ad arrivare alla linea di scrimmage non dovrete calciare la palla. Ma visto che meglio della teoria è la pratica esercitatevi con il vostro CBM 64 e senz'altro diventerete abilissimi.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

BIG BEAR



Questo è l'epico racconto di Norbert un intraprendente gatto con un più che passeggero interesse per gli spiriti (liquidi s'intende). Un suo amico, il grande mago Olocrotis, gli ha raccontanto della ricerca della sfera della vita che avrebbe potuto finalmente strappare dalle sgrinfie del malvagio stregone Mauron la terra di Graceland. Norbert decise perciò, senza alcuna esitazione, di intraprendere l'importante ricerca del globo, che Mauron aveva un tempo rubato. Soltanto se Norbert avrà successo, la terra di Graceland potrà nuovamente ritrovare il sorriso e la luce. Olocrotis diede entusiastico a Norbert tutte le informazioni in suo possesso e questo partì alla ricerca. Usando le icone per prendere, lasciare, sparare e cambiare arma, esaminare, aiuta Norbert nella sua lunga ricerca per portare a termine la sua nobile impresa.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio
2	tastiera
3	joystick
4	cambio tasti

BOWLING



Il bowling è un gioco in cui è necessario unire una certa precisione nei movimenti ad una ancora più importante prestanza fisica. Per gestire senza sbilanciarsi o perdere in precisione la boccia che pesa anche alcuni chili.
In questo gioco è possibile affidare al computer il compito di eseguire tutti quei movimenti che spesso ci portano ad avere un braccio più lungo dell'altro di qualche centimetro alla fine di una lunga partita di bowling, ed a noi resta il compito di mettere tutta l'abilità necessaria per abbattere il massimo numero possibile di birilli.
È possibile utilizzare sia il joystick che la tastiera, in entrambi i casi la sequenza di tiro è la seguente: innanzitutto ci si sposta da sinistra a destra per scegliere il punto di partenza per la rincorsa, poi si dà un colpetto in avanti per iniziare la rincorsa ed infine si effettua il tiro. Il tiro inizia premendo il pulsante di fuoco con la rotazione del braccio per finire con il rilascio dello stesso pulsante al momento... giusto! È possibile imprimere un certo effetto alla boccia con i comandi di destra e sinistra durante il tiro. E che lo Strike vi accompagni!

JOYSTICK PORTA 2

Q	avanti
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	tiro

RIFLES



Forse la bussola non aveva funzionato o forse le indicazioni del vecchio erano state falsate volutamente, ma qualunque fosse la ragione, ora Rudges si era reso conto di essersi smarrito nella giungla tailandese e che tra lui e la città si stendevano le linee nemiche. Tuttavia la missione non poteva arrestarsi, egli sapeva bene che le preziose informazioni che stava portando erano di vitale importanza per il comando. Solo in un mondo ostile il nostro eroe dovrà aprirsi con ogni mezzo la strada tra miriadi di soldati agguerriti e inferociti che sembrano desiderare la sua pelle più di ogni altra cosa. Evitando anche i branchi di animali sbandati potrà fare affidamento solo sulla sua abilità cercando di sfruttare al meglio le poche bombe a disposizione e l'armamento limitato. Egli potrà comunque, in caso di bisogno, utilizzare le armi dei nemici dopo averli naturalmente sopraffatti in furiosi combattimenti corpo a corpo. L'impresa, difficile ma non impossibile, dovrà essere conclusa ad ogni costo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	pausa on/off
SPAZIO	mine

DIAMOND

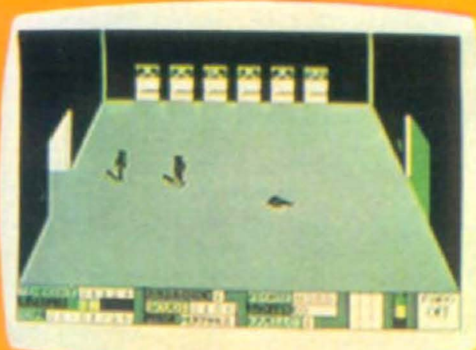


Il mondo dei Bulxoniani era molto ricco di risorse naturali e soprattutto di gemme preziose. Per evitare che il loro pianeta fosse continuamente infestato da malviventi che desideravano impossessarsi delle loro ricchezze venne istituito un complesso sistema di difesa dal quale purtroppo però gli stessi abitanti del pianeta col tempo non riuscirono più a difendersi e decisero di lasciare tutte le ricchezze, non più raggiungibili, nelle mani del computer centrale. Ma ecco che ogni tanto un avventuriero spaziale decide di prendere il coraggio a quattro mani e di avventurarsi nell'interno del sistema per recuperare le preziose gemme. Questa volta l'eroe però, essendo venuto a conoscenza dei numerosi campi magnetici che si trovano sul pianeta si è munito di una navetta sferoidale di perspex elastico per meglio sopportare i colpi. Ricorda che le acque sono ricche di minerali auriferi ed alcune a volte possono servire per ripristinare le energie e soprattutto di non toccare le cose che si muovono perché possono esserti fatali.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica on/off
F3	joystick/tastiera

SINDROME CINESE



Nel più profondo dei recessi di una potente mostruosa centrale d'energia, un piccolo quasi insignificante circuito è malfunzionante e ciò causa l'aumentare della temperatura critica del nucleo del reattore. Dove gli uomini quindi non possono arrivare a causa delle radiazioni viene mandato un team di 8 androidi, che potrai manovrare solo 1 alla volta e che possono stare solo 2 per stanza. Ogni androide possiede delle proprie capacità, che ti verranno mostrate sullo schermo, ma senza i tuoi comandi la potenza degli androidi è nulla. Dovrai valutare le capacità di ogni androide, la sua forza e resistenza nell'assegnare i compiti. Decidere chi deve combattere contro i drodi di difesa, la cui posizione viene indicata sulla rete d'esplorazione, o chi deve entrare nella parte più remota, stando attento a azionare prima gli scudi anti radiazione e evitando il plasma antiradiazione (quasi mortale per i tuoi androidi) o le varie buche apertesi nel terreno. Per mezzo di video camere, che entrano in funzione all'arrivo dell'androide nella stanza dirigerai la missione e guiderai i tuoi androidi nell'esplorare le 2000 stanze degli otto livelli del labirinto. Utilizza i complessi attrezzi e combina l'abilità dell'uomo e della macchina per localizzare e giungere in tempo, prima che la temperatura del nocciolo arrivi a 10.000°C e il conto alla rovescia per l'esplosione giunga alla fine.
All'inizio del gioco potrai scegliere se iniziare una missione dove la piantina e la posizione degli oggetti rimane invariata o ogni volta che giochi viene tutto modificato.

JOYSTICK PORTA 2

D	lascia oggetti
E	esamina stanze
F	ripara interruttori porta
H	visualizza comandi abbreviati
I	inventario oggetti portati
P	modifica andatura
R	ruota angolo visuale
S	schermo stato androidi
SPAZIO	scelta androide
T	trasferire oggetti da un androide ad un altro
U	usa oggetti portati

HORROR



Johnsville una volta era un bellissimo paese con villette a schiera immerse nel verde e dove tutta la popolazione viveva in tranquillità ed armonia. Ma da un po' di tempo, precisamente dall'arrivo di uno strano conte nel castello, il villaggio è infestato da una sorta di vampiri che sembrano moltiplicarsi. Ma il coraggioso Bob ha deciso di porre fine a questa tremenda agonia e si è recato nell'antico maniero per trovare in una delle 95 stanze mortali il malvagio conte Dracula e distruggerlo. Osserva bene tutto quanto incontri, perché per ripristinare la tua energia, che il malvagio ti sottrae dovrai raccogliere il cibo, e soprattutto dovrai come prima cosa trovare le 5 chiavi da inserire nelle appropriate serrature. Per recuperare ciascuna delle chiavi dovrai trovare un oggetto per premere il pedale di energia del generatore che ti permetterà di balzare nel vasto baratro. Dovrai anche aprire le 6 chiusure magiche facendo scattare i relativi interruttori. Alla fine raccogli martello e paletto e vai in cima al castello per prendere la croce. Ora sarai teletrasportato con il tuo jet pack nello spazio profondo per sostenere finalmente il confronto finale.

JOYSTICK PORTA 2

I	sinistra
O	destra
Q	salto alto
A	salto corto
P	fuoco
F1	pausa
F7	fine gioco



LEGIONS OF DEATH

Un altro complesso e ben documentato gioco di guerra della Lothorien, il maestro americano del genere e l'unica etichetta che sembra essere sopravvissuta all'entrata sul mercato della Argus.

Una volta ancora questo è un gioco guidato da icone, probabilmente mancante un po' di dettagli e di un imballaggio di valore che ci aspettavamo ma nel complesso una buona ricerca ed una produzione compatta.

L'azione non cade così nelle fasi storiche e voi potete rendere il gioco complesso come volete definendo le condizioni di vittoria prima di iniziare a giocare.

A causa della natura del soggetto, l'azione è primariamente basata sul mare con tutte le maggiori tattiche, compresa la cattura e protezione dei maggiori porti marini.

Iniziate la partita con 1000 pezzi d'oro per comprare navi ed equipaggiare la vostra flotta. Ci sono otto tipi di navi, ciascuna capace di portare diversi quantitativi di uomini, oro ed attrezzature. Ovviamente i costi di tutto ciò discordano ed alcune navi sono più idonee in condizioni di battaglia di altre.

State attenti tuttavia a sovraccaricare le vostre navi prima di sapere quanto possa avere successo l'ingaggio con i vostri avversari altrimenti avrete perdite pesanti nelle prime schermaglie. Dico questo perché ho perso l'intera mia nave più volte, prima di riuscire a scoprire dove c'erano pericoli.

Tutte le unità erano sistemate sulla mappa al centro del Mediterraneo con navi nemiche messe all'erta del mio avvicinamento.

Selezionate i vostri bersagli da attaccare o difendere, fate le vostre mosse e poi vedete le conseguenze. Dopo questo ciclo, ricomincia tutto fino a quando una o l'altra parte vince. Contro il computer ciò causa semplicemente sopravvivenza e difesa di tutti i porti ceduti al nemico.

Se scegliete l'opzione a due giocatori evitate che uno dei due alzi gli occhi dal momento che la segretezza della posizione e delle vostre navi e della vostra forza sono veramente importanti per le manovre di successo.

Legions è un gioco a caricamento singolo e, per tutta la sua grafica dei comandi ed icone, sembra essere un esercizio ripetitivo e limitato. Le icone sono frivole, la maggior parte del testo poco leggibile e voi troverete il controllo delle navi individuali alquanto monotono.

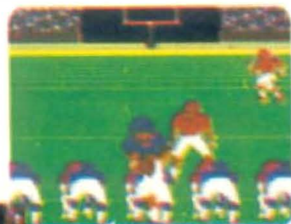
JACK THE NIPPER

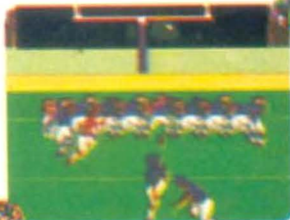
Prova questo gioco per giungere in fretta alla conclusione: prendi la cerbottana dalla tua camera da letto e portati sulla destra dello schermo. Prendi la chiave, portala al museo, fai cadere la chiave e tieni la cerbottana. Passa attraverso la breccia nella parete, vai dall'altra parte; sullo scaffale nella prossima stanza c'è un corno. Prendilo e portalo a casa, raggiungi il gatto e continua a premere Fuoco fino a quando arrivi a cento punti.



GFL Championship Football™

La nuova simulazione di football americano della Gamestar si segnala per svariati motivi, tra i quali il più originale è forse il fatto che il giocatore si trova direttamente in campo e non in tribuna, come nelle altre simulazioni. Il notevole realismo di questo gioco non si ferma qui, ma viene arricchito e completato da altre trovate, come ad esempio l'esclusiva "prospettiva dall'elemento" che sposta il punto di vista del giocatore sul terreno di gioco, e poi degli effetti sonori molto realistici in cui









si può ascoltare di tutto, dal rumore dei passi alle ammonizioni dell'arbitro. Lo scrolling è ottimo e dà sul serio la sensazione di muoversi in lungo e in largo sul campo da gioco. È inoltre possibile impostare la tattica sia della vostra squadra che di quella avversaria e sono ben 27 le squadre che il computer può controllare.

In sostanza, si tratta di un'ottima simulazione con un originale cambiamento del punto di vista del giocatore.

Pyracurse

COME VINCERE A PYRA

• Raggruppa tutti i secchi quando puoi e tienili in un luogo sicuro.

• Cerca di osservare dove vanno i mostri e poi tieniti lontano dal loro passaggio. Alcuni si muovono con abitudine ed è quindi più facile eliminarli. Altri possono non essere così facilmente ingannati ed è meglio dargli la caccia immediatamente.

• In qualsiasi momento puoi scorgere un mucchio di sporco sul terreno, allora fai in modo che Frosbie cammini davanti e lasciagli controllare il terreno. In questi mucchi si trovano spesso speciali oggetti, come ad esempio una chiave.

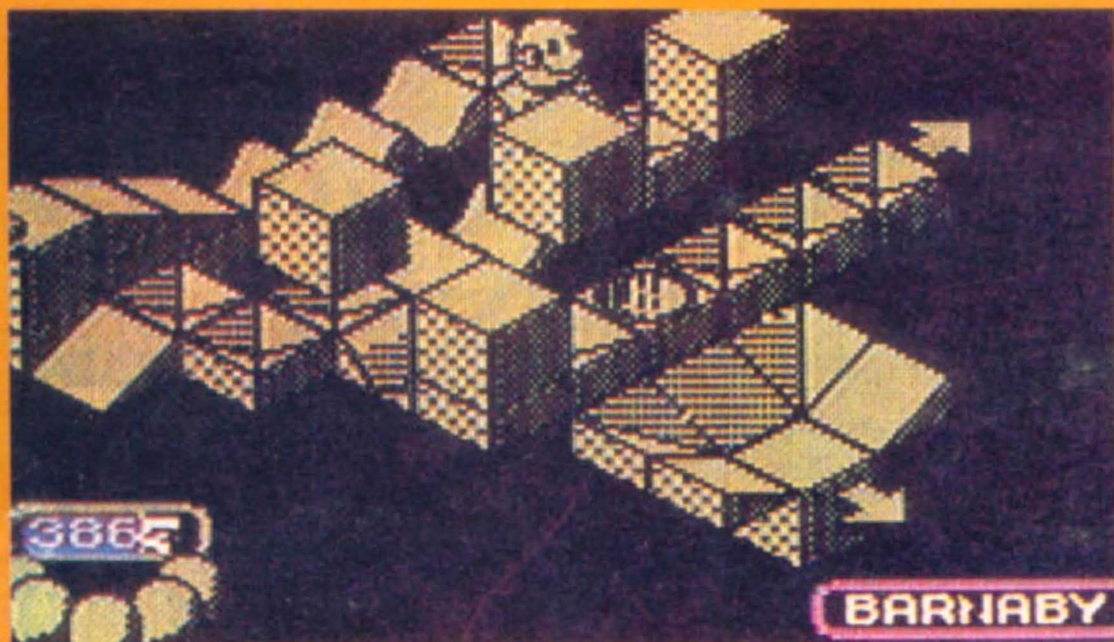
• Se cerchi di attraversare una parete che all'apparenza sembra essere di sabbia, non lasciarti ingannare, ma cerca di trovare la serratura. Se sopra di te compare una figura, questa è probabilmente la chiave e ti conviene provare a posizionarla direttamente nella serratura. Se è quella la chiave giusta, allora la parete svanirà, e se non è così devi provare con una figura diversa.

• Quando la tua energia comincia a diminuire, puoi salvare il tuo personaggio cacciando i Daphers ed indulgendo in un contatto bocca a bocca.

Adrian Singh di Northampton si introdusse una routine.

• Nel gioco che comprende una serie di chiavi, usa le chiavi a,l,i,k, e subito sentirai un suono leggero (ehi! non emozionarti troppo, è solo un beep!). Questo suono annunzia il fatto che da questo momento sei indistruttibile. Bene, a dir la verità, quasi indistruttibile. Ricordati di premere tutte e cinque le chiavi nello stesso momento altrimenti il trucco non funzionerà.

BOBBY BEARING



Quando trovi un fratello, premi la chiave (help) e tuo fratello apparirà nella zona punteggio del fratello, e scomparirà così dallo schermo. Ciò mostra che il fratello è di nuovo in salvo a casa con la sua famiglia. Significa anche che Bobby non deve costringere suo fratello ad andare a casa.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

17

HIT PARADE

HIT PARADE

17

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

1 FAST - 2 DIFFICULT
3 ASSAULT - 4 SOLDATO
5 MALAMAGA - 6 THE TORCHERER
7 SCHOOL LIFE - 8 TWO ENEMIES
9 DEFENCE - 10 BLADES
11 FLYING DEATH - 12 ESCAVADOR
13 WARPILOT - 14 KAMIKAZE
15 VOJAGER

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 PIERINO - 17 THE MAN
18 DARK ANGEL - 19 FAC-TOTUM
20 DEFEAT - 21 ALIEN DEMONS
22 SURFING - 23 CYBORG HUNTER
24 TOUCH DOWN
25 RIFLES - 26 DIAMOND
27 BIG BEAR - 28 BOWLING
29 SINDROME CINESE - 30 HORROR

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI